

# Dreamcast™



Dreamcast.



Merci d'avoir choisi Maken X. Nous vous informons que ce logiciel est exclusivement destiné à la console Dreamcast et vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant de vous lancer dans une partie de Maken X.



## Sommaire

- 40. L'INTRODUCTION
- 41. LE PROLOGUE
- 42. LA MANETTE DREAMCAST
- 44. LE LANCEMENT
- 46. LES PARAMETRES SONORES
- 46. VOTRE NOM
- 47. LE JEU
- 49. LA CARTE DU MONDE
- 50. L'ECRAN D'INFORMATIONS
- 52. L'ECRAN D' ACTIONS
- 53. LES ACTIONS PRINCIPALES
- 54. LA TECHNIQUE DE « VERROUILLAGE »
- 55. LE « DETOUR CERVEAU » ET LES POINTS PSI
- 56. LES OBJETS
- 57. LES PERSONNAGES
- 59. LE GLOSSAIRE

Maken X est compatible avec le Visual Memory (VM), vendu séparément. Pour sauvegarder vos fichiers de jeu, votre VM doit disposer de 10 blocs de mémoire libres.

# L'INTRODUCTION

## LE PSI...

Le miroir de votre âme... Dans un monde spirituel...

Dans cinq minutes...

Les limites du futur, la destruction du monde réel...

Un Dieu artificiel descend sur Terre.

C'est une machine capable de créer un dirigeant suprême.

Il construit sa propre destinée.

Le gardien de l'esprit, le dernier espoir, l'épée du jugement...

Il fera régner l'ordre dans le monde.

Il détruira tout esprit maléfique.

Il protégera celle qu'il aime.

Il révélera une utopie éternelle.

Mais il ne peut y avoir qu'un seul futur.

Peut-il tout sacrifier pour sauver une seule femme ?

Ou doit-il la sacrifier au nom de la vertu ?

Doit-il vaincre l'ennemi du peuple pour sauver le monde ?

Ou doit-il, en tant que dirigeant, régner sur lui...

A travers ses combats, il découvrira la véritable nature du pouvoir.

Création et destruction, vie et mort, joie et souffrance...

A quoi cela sert-il ? A qui cela profite-t-il ?

Seul son futur détient la clé de cette énigme...

## Maken ~Deus Ex Machina~

# LE PROLOGUE

Le chaos régnait dans le monde.

Les affrontements entre la Chine et les Etats-Unis pour la suprématie du monde s'intensifient.

Dans cinq minutes, le contenu des négociations sino-américaines sera dévoilé à la planète entière. Les tensions entre les deux pays sont indéniables.

L'Union Européenne est sur le point d'être dévastée. Petit à petit, elle s'affaiblit.

Les peuples vont connaître la peur comme ils ne l'ont jamais connue.

## Japon

A l'Institut de Recherches de Kanazawa, fondé par un négociant chinois à l'étranger, des scientifiques mènent des recherches capitales pour traiter une maladie mentale liée au PSI.

## PSI

L'existence d'un esprit humain a été scientifiquement prouvée...

## Maken

Le premier instrument au monde à pouvoir extraire et modifier le PSI. Le développement de la vie artificielle est basé sur le Plan X.

Maken est sur le point de s'éveiller.

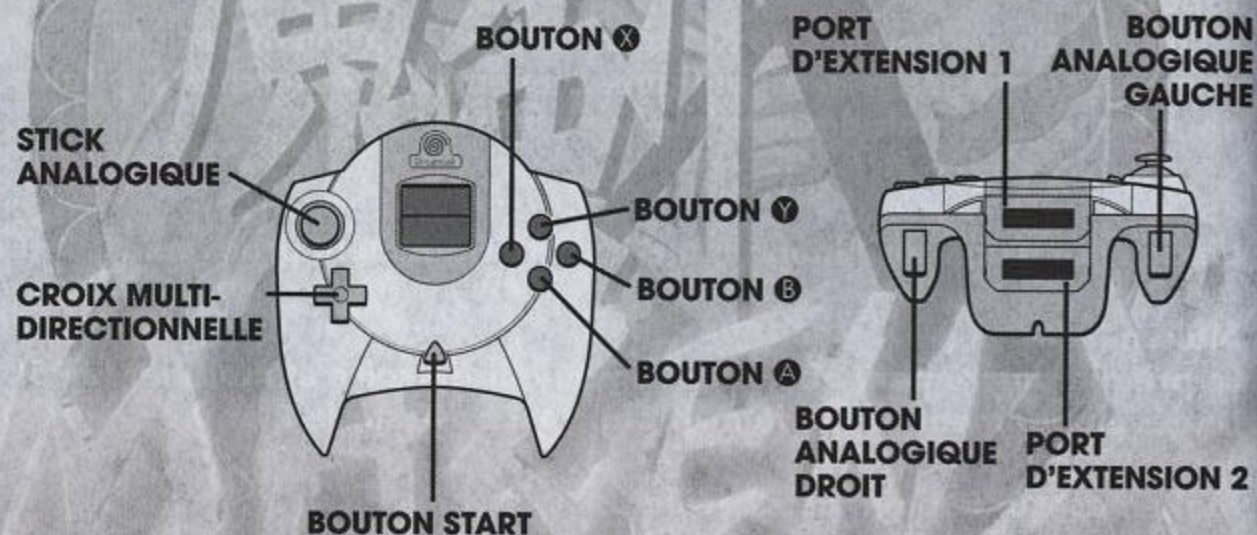
Quelle sorte de PSI possédera-t-il ?

# LA MANETTE DREAMCAST

MaFken X est un jeu pour un seul joueur. Veuillez connecter la manette et tout autre périphérique à votre console Dreamcast avant de l'allumer. Insérez la manette dans laquelle se trouve le Visual Memory (VM, vendu séparément) dans le port de commande A.

Ne touchez jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous mettez votre console Dreamcast sous tension. Vous risqueriez alors de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette.

Remarque : Une manette Dreamcast est nécessaire pour jouer à ce jeu.



## DEPLACEMENTS

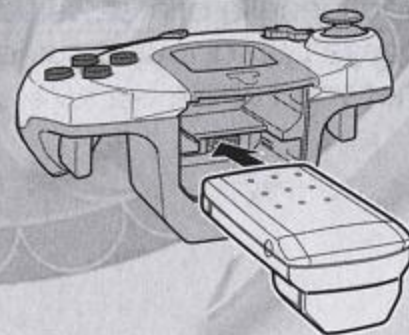
STICK ANALOGIQUE	Déplacer le personnage/le curseur ; Pour parer les coups lors d'un combat, maintenez le stick enfoncé vers le bas.
CROIX MULTI.	Déplacer le curseur
BOUTON A	Sauter, sélectionner
BOUTON B	Annuler
BOUTON X	Attaquer
BOUTON Y	Activer la technique de « verrouillage »*
BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE	Maintenez-le enfoncé tout en utilisant le stick analogique afin d'observer les alentours
BOUTON ANALOGIQUE DROIT	Maintenez-le enfoncé tout en utilisant le stick analogique pour vous déplacer vers le côté

\* Vous avez la possibilité de modifier les commandes de la technique de « verrouillage » dans le menu Options.

REMARQUE : Pour revenir à l'écran-titre à tout moment du jeu, appuyez simultanément et maintenez enfoncés les boutons A, B, X, Y ainsi que le bouton Start.

## LE VIBRATION PACK™

Assurez-vous d'insérer le Vibration Pack (vendu séparément) dans le port d'extension 2 de la manette.



# LE LANCEMENT

Insérez le disque de Maken X dans le compartiment CD de votre console Dreamcast puis allumez cette dernière à l'aide du bouton POWER. L'écran-titre s'affiche pour laisser ensuite place à la démo. Pour afficher le menu principal à partir de l'écran-titre, appuyez sur le bouton Start.



## NOUVELLE PARTIE

Commencez une nouvelle partie.



## CHARGER UNE PARTIE

Continuez une partie précédemment sauvegardée. Pour cela, utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle afin de sélectionner un fichier de sauvegarde puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



## OPTIONS

Modifiez tous les paramètres du jeu. Sélectionnez une options à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle puis choisissez « EXIT » (Quitter) pour appliquer vos modifications.



## TYPE DE « VERROUILLAGE »

Sélectionner un type de « verrouillage ».

**ACTIVER** Utilisez le bouton **Y** pour activer la technique de « verrouillage ».

**MAINTENIR** Verrouillez une cible uniquement lorsque le bouton analogique D est maintenu enfoncé.

## SON

Choisissez entre une sortie audio "STEREO" (Speaker/Haut-parleur), "STEREO" (Headphones/Casque) ou "MONO."

## EFFETS SONORES

Réglez le volume des effets sonores du jeu.

## FOND SONORE

Réglez le volume du fond sonore du jeu.

## VIBRATION PACK

Activez (ON) ou désactivez (OFF) le Vibration Pack (s'il est connecté).

## PAR DEFAUT

Revenez aux paramètres du jeu par défaut.

## QUITTER

Revenez à l'écran-titre en appliquant toutes vos modifications.

# LES PARAMETRES SONORES

Maken X fait appel à un système sonore tétraphonique qui vous permet d'entendre les sons comme si vous étiez au centre de l'action.

Si vous utilisez un téléviseur stéréo, suivez les instructions données ci-dessous afin d'obtenir des effets sonores extrêmement réalistes.

## LES HAUTS-PARLEURS

Sélectionnez "SOUND" (Son) dans le menu des Options puis choisissez "STEREO" (Speaker/Haut-parleurs). Réglez vos haut-parleurs sur un angle de 10 à 15 degrés à partir de votre position afin de créer un environnement idéal pour profiter pleinement de Maken X !

## VOTRE NOM

Au début du jeu, lorsque vous vous êtes familiarisé avec l'intrigue, vous avez la possibilité d'inscrire un nom.

Utilisez alors le stick analogique et la croix multidirectionnelle pour sélectionner les lettres puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



## LES COMMANDES DE « VOTRE NOM »

STICK ANALOGIQUE	Déplacer le curseur
CROIX MULTI.	Retour arrière/Espace
BOUTON <b>A</b>	Entrer une lettre
BOUTON <b>B</b>	Retour arrière
BOUTON <b>X</b>	Revenir au Menu
BOUTON <b>Y</b>	Effacer
BOUTON ANALOGIQUE D	Non utilisé
BOUTON ANALOGIQUE G	Non utilisé
BOUTON START	Placer le curseur sur "END" (Fin/Ne valide pas votre choix)

# LE JEU

Maken X se compose de trois parties : "Event Scenes" (Scènes événements), "Action Scenes" (Scènes d'action) et la "World Map" (Carte du monde). Le jeu passe sans arrêt d'une partie à l'autre.

## 1. SCENES EVENEMENTS

Ces scènes vous montrent l'évolution de l'histoire du jeu. Sélectionnez une scène à l'aide du stick analogique puis confirmez votre choix avec le bouton **A** lorsque vous avez une décision à prendre.



## 2. SCENES D'ACTION

Battez vos ennemis pour atteindre un personnage important. Les scènes d'action influent sur le cours de l'histoire.



## 3. CARTE DU MONDE

Voyagez à travers le monde entier. Plus vous découvrez de nouveaux pays, plus l'intrigue du jeu vous est dévoilée.



## MENU PAUSE

En cours de partie, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu Pause. Pour reprendre votre partie, appuyez de nouveau sur le bouton Start.



## FIN DE PARTIE

Lorsque votre jauge de santé atteint 0, vous devez choisir entre deux options : "Restart current stage" (Recommencer le niveau actuel) ou "Restart from the world map" (Revenir à la carte du monde).



Recommencer le niveau actuel

Recommencez le niveau que vous venez de perdre, dans les mêmes conditions que lorsque vous l'avez commencé.

Revenir à la carte du monde

Revenez à la carte du monde dans les mêmes conditions que lorsque vous avez commencé le niveau précédent.

## HISTOIRES PARALLELES

L'histoire se découpe en plusieurs « histoires parallèles » en fonction de vos actions et de vos décisions. Vos réponses aux questions clés posées dans les scènes événements et vos actions dans les scènes d'action influent sur le dénouement de l'histoire.

# CARTE DU MONDE

Utilisez la Carte du Monde pour vous déplacer entre les différents niveaux. Appuyez sur le bouton A pour afficher l'écran d'informations.

## ECRAN DE LA CARTE DU MONDE

### SYMBOLE DE NIVEAU

Indique le niveau que vous pouvez sélectionner.



### SYMBOLE PNJ

Indique l'emplacement des personnages principaux

### SYMBOLE DE « DETOUR CERVEAU »

Indique l'emplacement des personnages sur lesquels vous pouvez effectuer un « détour cerveau ».

# ECRAN D'INFORMATIONS

Appuyez sur le bouton **A** à partir de la carte du monde pour afficher l'écran d'informations.

## 1 NOM DE MAKEN

Le nom du Maken que vous avez sélectionné.

## 2 NIVEAU DE PSI

Total de *PSI* actuel.

## 3 SAUVEGARDE

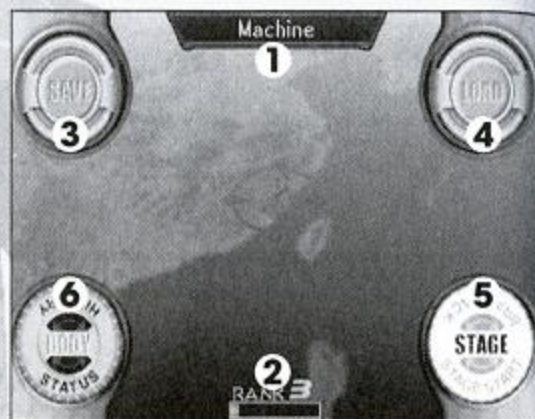
Sauvegardez une partie.



- \* Pour cela, votre carte mémoire doit disposer d'au moins 10 blocs libres de mémoire. Vous ne pouvez sauvegarder et charger des parties qu'à partir de la carte mémoire insérée dans le port de commande A de la Dreamcast.
- \* En cours de sauvegarde, n'éteignez jamais votre console Dreamcast, ne retirez pas la carte mémoire, le Vibration Pack ou encore la manette.

## 4 CHARGEMENT

Chargez une partie précédemment sauvegardée.



## 5 NIVEAU

Vous avez la possibilité d'effectuer un « détournement de cerveau » à condition qu'un personnage dont le cerveau peut être « détourné » se trouve dans le niveau.  
**DEBUT DU NIVEAU** ..... Entrez dans le niveau sélectionné.  
**DETOUR CERVEAU** ..... Effectuez un « détournement de cerveau » sur un personnage dont le cerveau peut être « détourné » et qui se trouve dans le niveau.



## 6 CORPS

Consultez votre statut actuel et les données des personnages dont le cerveau peut être « détourné ».  
**STATUT** ..... Affichez les données des personnages dont le cerveau a été « détourné ».  
**HISTOIRE** ..... Affichez les données des personnages dont le cerveau peut être « détourné ».



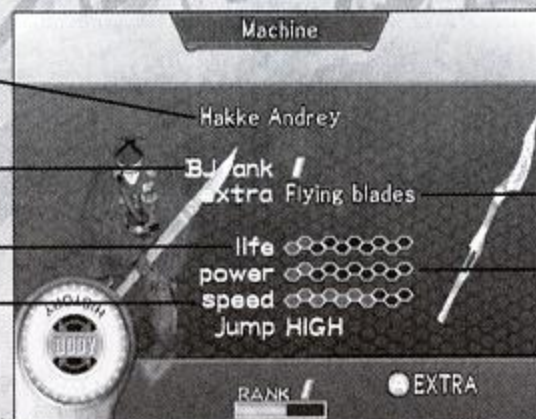
## ECRAN DE PERSONNAGE

**NOM DU PERSONNAGE**

**NIVEAU DE « DETOUR CERVEAU »**

**SANTE DU PERSONNAGE**

**VITESSE DU PERSONNAGE**



**NOM DE L'ATTAQUE SPECIALE**

**POUVOIR DU PERSONNAGE**

**PUISSANCE DE SAUT DU PERSONNAGE**

## ATTAQUE SPECIALE

Appuyez sur le bouton **A** à partir de l'écran de personnage afin d'afficher une explication sur l'attaque spéciale.





# ECRAN D'ACTION

Voici le descriptif de l'écran de scène d'action avec une vue subjective.

## JAUGE DE SANTE

La partie prend fin dès que cette jauge est vide.

## JAUGE EX

Lorsque cette jauge est pleine, vous avez la possibilité d'exécuter une attaque spéciale.



## NIVEAU DE « DETOUR CERVEAU »

Niveau actuel de « détour cerveau ».

## JAUGE PSI

Nombre de points PSI.

## SYMBOLE DE FIN

C'est votre but à atteindre dans un niveau. Placez-vous dessus pour quitter le niveau et revenir à la carte du monde.



## MISE EN GARDE

Ces flèches pointent dans la direction des ennemis qui n'apparaissent pas encore à l'écran.



# LES ACTIONS PRINCIPALES

## LES ATTAQUES

### ATTAQUE

Attaquez à l'aide du bouton **X**.

### ATTAQUE MULTIPLE

Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **X** pour exécuter une combinaison d'attaques multiples.

### ATTAQUE SPECIALE

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton **X** jusqu'à ce que la jauge EX soit pleine puis relâchez afin d'exécuter une attaque spéciale.

### ESQUIVE

Déviez les projectiles de vos adversaires en appuyant sur le bouton **X** au bon moment. Attention, tous les objets ne peuvent pas être déviés de leur trajectoire !



## LES MOUVEMENTS/AUTRES

### SAUT

Sautez en utilisant le bouton **A**.

### PAS ARRIERE

Maintenez enfoncé le stick analogique vers le bas et appuyez sur le bouton **A** pour faire un pas en arrière.

### GARDE

Appuyez sur le stick analogique vers le bas lorsque votre adversaire vous attaque afin de parer ses coups. Vous ne pouvez cependant pas parer toutes les attaques !

### INTERRUPTEURS

Appuyez sur le bouton **X** pour actionner un interrupteur.



La technique de « verrouillage » vous permet de cibler automatiquement un adversaire. Le curseur de « verrouillage » s'affiche dès qu'un ennemi vous approche. Appuyez alors sur le bouton **Y** pour afficher un réticule sur votre ennemi. Pour annuler le « verrouillage », appuyez une nouvelle fois sur le bouton **Y**. La jauge rouge située au centre du réticule représente l'état de santé de l'adversaire. Vous avez la possibilité d'exécuter les actions suivantes en fonction de votre mise au point.

- \* Assignez au bouton analogique D la fonction de « verrouillage » dans le menu Options. Cette technique est alors utilisable uniquement lorsque le bouton analogique D est maintenu enfoncé.



A l'affichage du curseur de « verrouillage »...



Appuyez sur le bouton **Y** pour verrouiller votre cible !

### MOUVEMENTS SPECIAUX DE « VERROUILLAGE »

#### ROTATION

Appuyez sur **◀/▶** lorsque votre cible est verrouillée afin de tourner autour de votre adversaire tout en lui faisant face.

#### SAUT

Sautez tout en approchant votre ennemi « verrouillé » afin de bondir au-dessus de lui et d'atterrir face à son dos. Attaquez-le alors rapidement avant qu'il n'ait le temps de réagir !



### EN QUOI CONSISTE UN « DETOUR CERVEAU » ?

Maken a la possibilité de prendre possession d'un nouveau corps en « détournant » le cerveau de certains personnages. Vous pouvez alors non seulement exécuter de nouvelles actions mais aussi apprendre des informations capitales pour le dénouement de l'histoire. Pour effectuer un « détour cerveau » sur un personnage, ce dernier doit posséder un niveau de « détour cerveau » inférieur ou égal à celui du personnage que vous utilisez.



### COMMENT EFFECTUER UN « DETOUR CERVEAU »

« Verrouillez » un personnage dont le cerveau peut être « détourné » afin d'afficher l'option "Brainjack this character?" (« Détourner » le cerveau de ce personnage ?), puis sélectionnez "YES" (Oui).



### LES POINTS PSI & NIVEAU DE « DETOUR CERVEAU »

Pour « détourner » le cerveau d'un nouveau personnage, vous devez atteindre le même niveau de « détour cerveau » que lui. Rassemblez un nombre fixe de points **PSI** pour passer au niveau de « détour cerveau » supérieur. Accumulez les points **PSI** en ramassant le **PSI** qui apparaît lorsque vous battez des adversaires.

## LES OBJETS

### PETITE CAPSULE REGENERATRICE

Régénère un peu votre jauge de santé.



### GRANDE CAPSULE REGENERATRICE

Régénère considérablement votre jauge de santé.



### CAPSULE ENTIEREMENT REGENERATRICE

Régénère entièrement votre jauge de santé.



### BONUS

Améliore votre pouvoir d'attaque pendant une période donnée.



### PSI

Augmente vos points *PSI*.



## LES PERSONNAGES

### Maken

Une vie artificielle conçue pour devenir un instrument médical exceptionnel, capable d'extraire et de modifier le *PSI*. Son nom officiel est "Maken", son nom d'usage est déterminé par le joueur. Il possède un cerveau artificiel et le savoir d'un adulte moyen. Il est capable de penser et de prendre des décisions. Il renferme également un but caché.

### Kay Sagami

Une étudiante du Lycée Jyusei. Sa mère est décédée alors qu'elle n'était encore qu'une enfant et elle fut donc élevée par son père, le scientifique en chef de l'Institut de Recherches de Kanazawa. Pleine de respect et d'admiration pour son père, elle n'aspire qu'à une seule chose : devenir une scientifique aussi brillante que lui.



## Chef Hiro Sagami

C'est le père de Kay, il est scientifique en chef de l'Institut de Recherches de Kanazawa possède un rôle clé dans la création de Maken.



## Fei Chao Lee

Le professeur particulier de Kay est un étudiant participant à un programme d'échange et originaire de Hong Kong. C'est également un Blademaster qui a pour mission de réveiller Maken.



## Anne Miller

Chercheur à l'Institut de Recherches de Kanazawa, elle est responsable des algorithmes génétiques *PSI* du Plan X. Elle se considère comme la grande sœur de Kay.



## Peter Jones

Chercheur à l'Institut de Recherches de Kanazawa, il est responsable du contrôle de tout le système de cerveau artificiel du Plan X. C'est un homme rustre et égocentrique. Peter et Anne se connaissent depuis très longtemps.



## Kou Yamashiro

Fils d'une très riche famille, il fut élevé par un grand-père très autoritaire dans le but de devenir un jeune japonais courageux. Kou et Kay sont très attachés l'un à l'autre.



## Fu Shou Lee

Dirigeant d'un groupe de négociants chinois, il est également à la tête des Blademasters. C'est le fondateur de l'Institut de Recherches de Kanazawa et c'est lui qui a demandé à Hiro Sagami de développer Maken.



## PLAN X

Ce plan a été conçu pour développer un dispositif médical, appelé "Maken," qui peut extraire et modifier des fragments de *PSI*. Il fut mis au point dans le plus grand secret par Hiro Sagami, Anne Miller et Peter Jones à l'Institut de Recherches de Kanazawa.

## PSI

Le *PSI* est une âme pouvant être manipulée dans une autre dimension. Les émotions et les sens sont contrôlés par le *PSI* et non par le cerveau. Les pensées et les sentiments sont fonction du *PSI*, mais ce dernier ne peut être ni aperçu, ni touché puisqu'il appartient à une autre dimension. Les gens conçoivent encore assez difficilement ce concept.

## « DETOUR CERVEAU »

La particularité principale de Maken est sa capacité à prendre possession du cerveau humain et à contrôler son corps. Ce n'est pas le cerveau qui est physiquement remplacé mais plutôt le *PSI*, afin de conserver la mémoire de l'hôte humain. C'est pour cette raison que Maken utilise le savoir et les capacités de son hôte humain. Personne n'est encore capable d'expliquer comment une chose développée dans un but purement médical détient cet extraordinaire pouvoir.



## BLADEMASTERS

Les Blademasters font partie d'une organisation de personnes prêtes à sacrifier leur propre vie afin de maintenir l'ordre dans le monde. Ils possèdent un gène spécial appelé « Gène D » et ont été secrètement choisis depuis la nuit des temps pour empêcher la race humaine de sombrer dans le chaos.



## SANGOKAI

Ce syndicat du crime basé à Hong Kong était à l'origine composé de Blademasters, mais ces derniers eurent le sentiment que leur but était inutile et décidèrent alors de former une nouvelle faction. Après la restitution de Hong Kong à la Chine, le nombre de Sangokais s'accrut considérablement jusqu'à la constitution d'un véritable réseau mondial. Selon certaines rumeurs, ils seraient responsables des catastrophes qui surviennent actuellement dans le monde entier.



## HAKKE

Hakke est le nom générique des chefs du Sangokai. Les Hakke ont déformé leur PSI, ce qui a eu une influence physique sur leur apparence.